

Sobre objetos y experiencias virtuales *

Julián Pacho

Universidad del País Vasco

Reception date / Fecha de recepción: 27-02-2009

Acceptation date / Fecha de aceptación: 06-05-2009

Abstract. *About virtual Objects and Experiences*

This paper analyses basic onto-epistemological properties of the virtual reality and suggests these theses. First, the virtual reality establishes a new nature; its essential feature is to be an organic world of emancipated techno-theories. Second, the virtual reality doesn't substitutes the traditional book; it substitutes the world. Third, the experience of the world in the virtual reality excludes the natural world experience. Fourth, the ontology of virtual reality is build without an active individual subject. Finely, ther objects are therefore pure representations.

Key words: virtual reality, nature, ontology, experience, representation

Resumen

Se analizan las propiedades ontoepistemológicas básicas de la realidad virtual y se defienden estas tesis: la realidad virtual constituye una nueva naturaleza cuyo rasgo esencial es ser un mundo orgánico de tecno-teorías emancipadas; la realidad virtual no sustituye al libro tradicional, sino al mundo, por lo que en su experiencia se prescinde de la experiencia natural; la ontología de la realidad virtual es construida sin sujeto individual activo; sus objetos son representaciones puras.

Palabras clave: realidad virtual, naturaleza, ontología, experiencia, representación

En 1989 se hizo este pronóstico: "Cuando al final del siglo la realidad virtual [RV] esté ampliamente disponible, ya no se la considerará como un instrumento utilizado en el mundo físico, sino más bien como otra realidad. La realidad virtual inaugura un nuevo continente" (Rheingold 1991, p. 165). Este pronóstico se ha cumplido ya con creces. La RV no es hoy virtual, es real. Su densificación sociocultural (científica, mediática, económica, psicosocial, artística) más sólida es la *World Wide Web* (aquí Internet o la Red).

*. Este trabajo ha sido realizado dentro del proyecto de investigación *de la UPV: EHU07/35*.

Considero en adelante la Red como la realización sociocultural más significativa de la RV y, en cierto sentido, como el equivalente global integrado de toda las formas o aspectos de la RV.

Mi exposición se desarrolla en torno a esta hipótesis: la RV constituye un *nuevo tipo* de objetos y exhibe suficientes particularidades epistémicas como para inferir que da cuerpo a una nueva forma de experiencia, de suerte que estaría también estableciendo las bases para una forma hasta ahora desconocida de concepción del mundo y, por tanto, para una nueva forma de cultura. No obstante, esta última implicación (véase al respecto Castells 1996-97-98; Capurro 2001) no se abordará aquí de forma explícita. Me centraré en las particularidades onto-epistémicas de la RV y algunas de sus implicaciones.

I. Algunos rasgos onto-epistémicos de la RV

Kerckhove (1997) ha resumido los rasgos específicos de la “cibercultura”, dominada por la RV, en estas tres características: interactividad, hipertextualidad y conectividad. Parcialmente coextensivos y en parte complementarios, tendré en cuenta los rasgos siguientes como otros tantos rasgos distintivos (por supuesto los únicos) de la nueva naturaleza:

- A-topía (ubicuidad): Independencia espacial de los actos cognitivos del sujeto respecto de los objetos del mundo no virtual; innecesariedad de la presencia *in persona*.
- Hipertextualidad: La hipertextualidad es el hecho estructural que permite “conectar cualquier cosa con todo”, sin discriminación de ningún tipo.
- Autonomía (semanticidad inteligente): Es un rasgo ontológico y funcional. Mediante procesos automatizados de autolectura y autoorganización, la RV se constituye *via* Internet en una *inteligencia artificial autónoma* que modifica y genera permanentemente su propia masa semántica. La Web semántica, en ciernes, un sistema orgánico y descentralizado de redes semánticas, elabora de forma automática inteligente el significado (construcción de “ontologías”) de todos los contenidos de la Red y los relaciona entre sí de la misma forma.
- Inmediatez interactiva de la disponibilidad (interactividad y conectividad): Gestación y difusión, escritura y lectura, publicación y almacenamiento *a simultaneo* y en tiempo real (el libro impreso es primero escrito, después impreso, después leído, después, tal vez, almacenado) .
- Realismo cognitivo de las experiencias virtuales: Las experiencias de objetos virtuales sustituyen *in toto* a las experiencias de objetos naturales.
- Exclusión de las experiencias sensoriales naturales del mundo: La experiencia del mundo es en la RV siempre experiencia representada y digitalmente elaborada. El

libro, el museo o el paisaje son percibidos en el hipertexto Internet bajo el modo de los objetos virtuales, es decir, como densificación digitalizada de objetos reales. Es un rasgo onto-epistémico consustancial de la específica “virtualidad” de la RV.

II. Naturaleza de la naturaleza virtual

Uno de los errores más extendidos en torno a la RV es que ésta básicamente sólo tiene dos ventajas (y diferencias) frente al sistema cognitivo natural humano: mayor capacidad de almacenamiento y cómputo matemático más rápido. El entorno digital no hace cosas ‘parecidas’ a las que hacen los humanos cuando memorizan o usan de la inteligencia para resolver problemas y dirigir sus comportamientos. Hace las mismas cosas, es decir, cosas que son cualitativa y funcionalmente equivalentes, y hace otras que, deseables (o no), no son posibles para los humanos. Tampoco la RV es una réplica en sentido estricto, ni lo pretende. Un humano no puede hacer, p.ej., todo lo que hace un metabuscador, ni viceversa.

Sería también erróneo considerar la RV como un conjunto de herramientas aisladas, herramientas tales que los metabuscadores.

1. Un mundo orgánico de teorías emancipadas

La Red es una red de inteligencias artificiales interconexas (Mattelart 1999) y autónomas. Y muchas de ellas están específicamente ligadas a la gestión del conocimiento mismo, es decir, son *productoras* y *gestoras* de conocimiento. Éste va ser el aspecto aquí dominante. Pues mediante procesos automáticos de autolectura y autoorganización (Braun 1994), la RV se constituye *via* Internet en una inteligencia artificial que genera y modifica permanentemente sus propios contenidos. La creación y modificación, que forman parte de su estructura, afectan por tanto de forma sustantiva a su propia masa semiótica, se componga ésta de imágenes, de textos, o de códigos de efectivos de decisiones y acciones. Ahora bien, una inteligencia artificial autónoma en la generación y modificación de objetos propios no es ya una simple herramienta. Constituye *una nueva naturaleza* en la que se dan estos dos hechos esenciales: se generan *objetos genuinos* y se generan *medios apropiados* para su conocimiento.

Es poco relevante al respecto el hecho de que los humanos hayamos causado Internet y seamos condición necesaria, al menos por ahora (aunque cada vez menos), para su permanencia activa en nuestro entorno. También la naturaleza ha generado a la especie humana y, sin embargo, ni lo específicamente humano es mera naturaleza ni carece de autonomía frente a ella. De lo contrario no tendría ninguna consistencia la cesura conceptual, tan básica para la autocomprensión de los humanos, que éstos han establecido desde antiguo entre naturaleza y cultura.

Análogamente, Internet, un producto genuino de la cultura humana, pues es algo *artificial*, ni es en su naturaleza profunda una entidad meramente humana ni carece de autonomía en su estructura y funcionamiento frente a los humanos. Ciertamente, es un producto más de teorías humanas. Pero las teorías que operan en la RV, en su primera generación todavía teorías sólo humanas, ya hace tiempo que comenzaron a generar máquinas que toman decisiones y generan teorías que a su vez generan máquinas... Los grandes buscadores de la Red (Page & Brin 1998) son ya teorías-máquina de este tipo, aunque elementales, es decir “metabuscadores” o “meta-máquinas de búsqueda” (Wikipedia-de 2006a). Bucadores “meta-máquinas” son máquinas que conectan paralelamente otros buscadores y deciden qué información de entre la disponible es relevante. Son aspectos así los que hacen de la RV *un universo orgánico de teorías humanas emancipadas*, ontológica y funcionalmente, y conexas entre sí.

Propongo por tanto definir a la RV como *un mundo orgánico de tecno-teorías emancipadas con descendientes físicos capaces de concebir teorías listas para tener descendientes físicos capaces de concebir teorías aptas para crear objetos, conocer y tomar decisiones*. Y en este preciso sentido constituye la RV *una nueva naturaleza, la naturaleza virtual*.

La RV activa en Internet no representa un subconjunto más del conjunto cultura frente al conjunto naturaleza. En primer lugar porque no es una mera versión o copia virtual del *mundo 3* popperiano, o sea, el conjunto protoplatónico de ideas (conceptos y teorías) frente a los objetos físicos y los estados psíquicos. Los algoritmos, p. ej., son elementos indispensables de la Red. Pero la Red no es en su realidad total descriptible de manera adecuada como un conjunto de algoritmos —de forma análoga a como la vida de nuestro planeta, desde el unicelular al cerebro humano y sus creaciones, no es descriptible como un conjunto de aminoácidos y proteínas. El mundo virtual de Internet es un mundo autónomo e independiente del sujeto en un sentido ya nada platónico o popperiano. Las ideas platónicas son a-tópicas e independientes de los sujetos humanos en origen y en validez veritativa; precisamente en ello radica su universalidad. También los objetos de la RV son a-tópicos y universales. Pero ambas características derivan de su accesibilidad y funcionalidad, no son propiedades ontológicas que confieran a los objetos virtuales un rango superior en la cadena del ser frente a los objetos espaciales concretos. De otro lado, los objetos virtuales *no* son copia de los objetos del mundo real en un sentido análogo a como los objetos ideales del mundo platónico *no* son copias de los objetos del mundo exterior. El mundo virtual de la Red tiene por tanto rasgos ontológicos y representacionales (a-topía, independencia, universalidad) que son sólo en parte coincidentes con el mundo de los conceptos y las teorías.

Tampoco la RV puede ser concebida como un espacio pasivo en el que habiten, aunque de forma modificada, objetos del mundo 3 popperiano. La Red contiene virtualmente (en el sentido literal de *virtual* y en parte, aunque cada vez de forma más completa, también en el nuevo sentido del término) el mundo 3 popperiano, pero su condición específica

no se agota en contener y reproducir ideas. También es un medio activo, y autónomo, en la gestación, difusión y, sobre todo, en la aplicación de teorías; es de aplicación en todos los ámbitos de la vida privada y pública. Y aunque contiene real o potencialmente todo el mundo 3, veremos que la forma que le es propia de contenerlo y procesarlo transforma los rasgos de estabilidad e independencia del sujeto que caracterizan al mundo platónico-popperiano de las ideas. Ciertamente, Internet no habría sido posible sin la existencia previa del mundo 3 popperiano, pero no es un elemento de ese mundo de teorías ni una versión o copia virtual suya. Es más cosas, porque sirve para más cosas y porque, como intentaré hacer ver, los humanos se relacionan con él, y entre sí a través de él, de forma distinta a como se relacionan con las creaciones culturales y sus representaciones en el mundo no virtual.

2. Una nueva naturaleza

Desde la Antigüedad la cultura fue percibida como una “segunda naturaleza” (Demócrito, DK 248 A 33). Pero el carácter “segundo” de la cultura como naturaleza quería significar aquí que la cultura es el segundo entorno natural propio de los humanos, esto es, algo que, además de lo dado por la “mera naturaleza” (física y/o biológica), es connatural a la actividad propia de la especie. Para Demócrito, así como la naturaleza produce bosques o a los propios humanos, éstos producen naturalmente cultura. Y así como los humanos viven, como seres naturales, inmersos en la naturaleza y han de ser consistentes con sus leyes para poder seguir vivos, también viven inmersos en la cultura y deben ser consistentes con sus leyes para seguir siendo humanos. En este sentido ha sido la cultura en general considerada desde la Antigüedad una segunda naturaleza, un entorno connatural a la condición humana.

Sin embargo, la extrema artificialidad ontológica y funcional de la RV, sus radicales novedades estructurales frente a otros objetos artificiales de la cultura humana (Negrotti 1999, 35-39) y, sobre todo, su autonomía hacen de esta realidad un entorno que, pese a su ya masiva disponibilidad, es difícilmente pensable, y menos aun perceptible, como connatural a la naturaleza humana.

El grado de artificialidad comparativa de la RV frente a otras creaciones de la cultura humana es un aspecto ontológico que no puedo desarrollar aquí *in extenso*. Ha de bastar una apostilla. A partir de un cierto estadio de la evolución natural era previsible, dada las aptitudes cognitivas del cerebro de la especie *homo sapiens*, que sus miembros llegaran a hacer cosas tan artificiales como, p. ej., poner nombres a los objetos del mundo exterior. Desde este punto de vista pueden los paleoantropólogos hacer inferencias sobre la capacidad lingüística de nuestros ancestros basándose en la morfología craneal. Sería no obstante insensato buscar vestigios biológicos indicativos de la capacidad de crear la inteligencia artificial o la Red misma. Se podrá argumentar que también es insensato buscar vestigios

craneales indicativos de la capacidad de escribir la *Iliada*. Pero la *Iliada* es un subconjunto al menos formalmente previsible de la capacidad lingüística y del lenguaje natural; Internet, en cambio, no. Sus requisitos culturales, i.e., artificiales, son mucho mayores y con ello también la complejidad de su artificialidad. Obras literarias como la citada pueden ser, dejando la “cuestión homérica” a un lado, obra de un individuo o un grupo, y aunque requieren una larga prehistoria y un amplio contexto social para su gestación, ni son obras colectivas y anónimas en el radical sentido en el que lo es Internet ni requieren y activan tantas sinergias en y para los mundos artificiales; tampoco constituyen por sí mismas un mundo artificial tan denso y tan autónomo frente al usuario humano. Prueba de ello es que la Red puede contener y manipular la *Iliada*, pero no a la inversa. Y puede contener esta obra como un minúsculo elemento cuyos términos y significados quedan a merced de la semántica inteligente automatizada, a merced del mundo orgánico de tecnoteorías emancipadas en que la Red consiste. Dicho más intuitivamente: *en un mundo específicamente humano era más previsible la Iliada que la RV*. Más brevemente: la poesía homérica es más humana que la RV — pero también más humana en el sentido en el que Fr. Nietzsche caracteriza lo “humano, demasiado humano”.

La Red no constituye en suma un elemento más de la cultura frente a la naturaleza. Es un *tertium quid* frente a ambas, una *segunda naturaleza* frente a la cultura y a la mera naturaleza. La mera naturaleza ha sido caracterizada por la filosofía occidental como *natura naturata* (i. e. creada) (frente a Dios) y a la vez como una *natura naturans*, en cuanto que es capaz de generar. De forma análoga la RV es hoy, frente al ser humano que la ha creado, una *natura naturata*; pero, por su activa (y para el futuro impredecible) autonomía frente a los humanos, es también una *natura naturans*. Y lo es especialmente en contextos cognitivos.

Sostengo por eso que los humanos de la era virtual viven en, con y frente a una nueva naturaleza, que no es ni la primera (mera naturaleza) ni la segunda (la cultura), y que deben aprender a vivir y sobrevivir en ella. Pero para ello es necesario conocerla mejor.

III. Nueva legibilidad del mundo: ontoepistemología de la experiencia virtual

Cabe destacar tres fases, de forma sinóptica, en la historia de los tipos de experiencia del mundo previas a la aparición de la RV.

1^a) *Fase ágrafa (“prehistoria”)*. Las experiencias del mundo de nuestros ancestros (y antepasados no tan lejanos) hubieron de estar determinadas por la percepción de los hechos naturales más inmediatos tal como éstos son accesibles a los órganos del sistema cognitivo natural, sin recursos teóricos ni técnicos para criticar la información sensorial. Rasgos determinantes de estas percepciones del mundo serían la inmediatez sensorial y, sobre todo, la coherencia entre la información del mundo recibida de los sentidos y la interpretación.

2^a) *Fase premoderna*. El aumento, memorización y transmisión sociocultural progresivos de los conocimientos humanos sobre el mundo dieron lugar a tradiciones diferenciadas que, a su vez, condicionarían la experiencia del mundo. Un factor decisivo para que los contenidos de la tradición pasaran a ser parte integrante de la experiencia del mundo individual y colectiva fue sin duda *la aparición de la escritura*. El texto, aunque canónico e inmodificable aún (Goody 1986), se interpone ya, entre la experiencia humana del mundo, entre el sujeto y el mundo.

3^a) *Fase moderna*: el libro se constituye en *intermediario* necesario. La proliferación de textos, progresivamente menos respetuosos con los textos fundacionales de la fase anterior, y la fácil replicabilidad del texto mediante la imprenta en la Edad Moderna interponen un elemento más entre los miembros del binomio originario sujeto-mundo. Es fácil entender que sea en la E. Moderna cuando comienza a experimentarse el mundo mismo como un libro cuyos signos de escritura pueden ser leídos. Pero el mundo es un libro porque sus signos *no* son naturalmente legibles, es decir, no son inteligibles, sin ayuda de los libros cuyas teorías interpretan los signos del mundo. La “legibilidad del mundo” (Blumenberg 1981) no describe un rasgo del mundo accesible al sistema cognitivo natural humano, sino al complejo sistema de teorías sedimentadas en libros. La experiencia del mundo *in persona* se atenúa progresivamente a favor de la experiencia del mundo a través del libro.

En la *fase digital* la cosas cambian radicalmente.

La forma en la que el mundo está lingüísticamente codificado en la Red y la disponibilidad global del mundo a través de ello en este medio presenta rasgos hasta ahora desconocidos. El axioma de J. Derrida “*Il n’y a pas hors de hors-texte*” (Derrida 1972, 282) es verdadero en la Red en un sentido ya post-postmoderno: no es la simple *mediación* del mundo y su experiencia por el texto, el lenguaje, lo que ahora ocurre. Un texto digitalizado no es sólo una *copia* del texto en un soporte distinto de la arcilla, el papiro o el papel. En realidad, un texto digitalizado no es una simple entidad lingüística, sea hablada o escrita, que por imperativo histórico-cultural se interpone, en forma de carga conceptual o tradición, en la percepción del mundo entre éste y el sujeto humano. Es el mundo que el sujeto usuario de la RV experimenta.

Pero la Red no constituye una experiencia del mundo porque contenga copias de libros, en principio de todos los libros, o de museos, etc. Es el mundo experimentado por los humanos porque subordina a su específica forma de textualidad (hipertextualidad, autolectura automatizada, disponibilidad universal, etc.) toda representación del mundo y ya buena parte de los ámbitos de decisión y acción humanas. La RV sustituye al libro tradicional (aquí “libro *gutenberg*”) en su función de mediador en la experiencia humana del mundo. Pero no lo sustituye por algo equivalente. Lo sustituye por una experiencia directa del mundo o naturaleza que ella misma constituye.

Es esto lo que hace que el texto digitalizado no sea un intermediario del mundo, sino el mundo de y para la experiencia humana. Y esto se muestra en que en la RV la naturaleza o el mundo ya no son pensados *como* libros que hay que descifrar y leer, pues el hipertexto de la RV se lee a sí mismo y ofrece sus resultados a la experiencia humana. La RV, especialmente en su densificación en al Red, *es* por tanto la naturaleza, *es* el mundo que los humanos experimentan ya de forma inmediata. La lectura y experiencia (de los textos, imágenes, voz y sonidos) de la Red es la lectura y experiencia del mundo.

Sostengo por tanto que *la RV, por ejemplo en la Red, no sustituye al libro tradicional; sustituye al mundo tradicional.*

Entiendo esto en sentido literal. El adolescente que graba con su teléfono a la bañista desnuda, ve la película en su ordenador y envía copias a su amigos está sustituyendo el ámbito natural de la experiencia por la experiencia de mundo tal como éste es dentro la realidad virtual. El objeto de la experiencia no es la bañista desnuda del mundo exterior, observada tras un matorral: es la bañista digitalizada, con las características específicas de los objetos digitales. Lo mismo puede decirse de la experiencia de un paisaje o de la lectura de un libro *gutenberg*.

En consecuencia, las experiencia virtuales hacen superflua la experiencia natural del mundo.

1. La exclusión de la experiencia natural

Hay tres formas, valga la simplificación, de experimentar un paisaje: 1ª) viendo y sintiendo el paisaje *in persona*; 2ª) recordando la experiencia in persona, viendo imágenes plásticas de él, leyendo u oyendo descripciones verbalizadas ; 3ª) viendo y sintiendo el paisaje en la RV. Esta última forma es siempre experiencia ya digitalmente elaborada. Esta forma puede incluir por supuesto objetos y por tanto experiencia de la segunda forma tradicional: imágenes, relatos, libros, museos. Pero el libro, el museo o el paisaje son percibidos ya en la RV como objetos virtuales, digitalizados, es decir, como objetos que, antes de ser objetos de la experiencia individual humana, son metaobjetos de un sofisticado metalenguaje.

Y la forma de procesar cognitivamente un objeto virtual es distinta debido a sus particularidades reales. La percepción natural de objetos como el David en mármol de Donatello implica una compleja y de hecho limitadora gestión espaciotemporal del sujeto humano entero. Una vez digitalizado el objeto, las limitaciones espacio-temporales de la experiencia natural desaparecen: el objeto está disponible a la experiencia individual de forma casi absoluta, y la experiencia misma puede ser complementada con fuentes de información histórica y experiencias simultáneas (ópticas, auditivas, sensoriales) en principio ilimitadas.

Pero si la Red es el mundo que los humanos experimentan, *los humanos no experimentan el mundo a su modo, al modo humano, sino al modo bajo el que la Red es el mundo.*

¿Cuál es el modo de ser del mundo en la RV?

2. La ontología sin sujeto

Una forma nada despreciable del ser el mundo en y por la Red es la que consiste en construir la ontología del mundo para sus usuarios. Esta es la tarea de las redes semánticas (Quillian 1988, Sowa 1991, Chaffin 1992, García y Arroyo 2002). Éstas albergan ontologías, no explícitas para el usuario de la Red, pero operativas para su uso. Trabajan con el lenguaje de modelización *Web Ontology Language* (OWL). Este lenguaje permite que las expresiones que sean utilizadas en los metadatos (datos que remiten a otros datos) estén dotadas de significados bien definidos y sean por tanto interpretables por las máquinas digitales, es decir, que sean de lectura y uso automatizados. La finalidad (Wikipedia-de 2006b) no es capturar todos los conceptos en una ontología global compleja, sino crear una red dispersa, compuesta de ontologías especializadas no centralizadas, aunque interconexas.

Resulta, pues, que la categorización que necesariamente acompaña, de forma expresa o no, a la percepción sensorial de objetos queda entonces *externalizada* mediante procedimientos automatizados de categorización y el establecimiento igualmente automatizado de relaciones categoriales y de relaciones lógicas entre ontologías específicas según el contexto del usuario.

Ontologías así, autónomas y automatizadas, son ontología sin sujeto. Este tipo de ontologías tienen un correlato apropiado en el estatus ontológico de sus objetos: son representaciones puras, no objetos del mundo dado.

3. Experimentar representaciones puras

El usuario de la Red no necesita del mundo exterior para tener experiencia del mundo. Pero tampoco necesita conocer la ontología del mundo que percibe ni disponer previamente de una ontología implícita para percibir el mundo: es la Red la que opera con ontologías, elaboradas por ella, para presentar o, más propiamente, representar el mundo al usuario que éste vaya a percibir.

Este mundo, que es constituido en objetivación representacional por la RV, es el mundo objeto del conocimiento para el sujeto humano. Este objeto es, por su propia naturaleza, un objeto representacional no producido por el sujeto humano, sino por una instancia externa a él: la RV. Debe tenerse siempre presente que la RV es un sistema orgánico, hipertextual, de metaobjetos producidos por un sofisticado metalenguaje. Y, en este sentido, *los objetos virtuales que colman el ámbito de la experiencia en la RV son representaciones de n-generación*, esto es, *representaciones puras*.

Que los objetos de la experiencia virtual sean representaciones de n-generación no implica que su experiencia sea borrosa o cognitivamente indecisa. La experiencia virtual es

una experiencia real de mundos reales. Las experiencias virtuales no tienen ningún rasgo virtual en el viejo sentido del término: son experiencias psicosomáticamente reales. Y sus objetos virtuales son reales. Su naturaleza artificial les distingue sólo de los objetos *naturales*, no de los *reales*.

El realismo cognitivo de la experiencia virtual (Pachó 2006) hace superflua la referencia al mundo real y por tanto también su experiencia sensorial natural. ¿Por qué habría de añorarse la experiencia *in persona* del David de Donatello después de haberlo experimentado en el mundo virtual? La RV introduce una cesura cognitiva radical entre el sujeto humano y el viejo mundo “real” en la medida en que hace que éste sea superfluo como objeto del conocimiento. Y el mundo real se hace tanto más superfluo cuanto más real se vuelve la RV y más realista su experiencia.

Una de las consecuencias nada despreciables de esta exclusión de la experiencia sensorial natural (que equivale en realidad a la exclusión del mundo real de nuestra experiencia) es que la cesura platónica entre experiencia (*aíscesis*) y conocimiento humano propiamente dicho (*noesis*, *episteme*) pierde toda relevancia efectiva. No sólo porque refuerza con énfasis la en la historia de epistemología tan tardíamente descubierta tesis de la inevitable carga teórica de toda experiencia, sino porque los objetos de la experiencia virtual, en su identidad más específica, y en el sentido más estricto del término, son *representaciones puras* y, a la vez, *objeto final de la experiencia, sensorial e intelectual*. Y pueden en principio llegar a ser representaciones de este tipo, es decir, objetos virtuales, todos los objetos del mundo real o imaginario.

Por la misma razón, el conocido *dictum* de A. Schopenhauer “El mundo es (mi) representación” deja de ser una metonimia arriesgada y sólo inteligible en contextos trascendentales: que el mundo (virtual) sea representación es un hecho, descriptible sin restricción realista alguna, una propiedad definitoria de la naturaleza virtual y sus objetos, opuestos a los naturales, no a los reales (Pachó 2006).

Inversamente, y es otra consecuencia, la cesura cartesiana entre mundo externo (*res extensa*) y mundo mental (*res cogitans*) como dos clases mayores, opuestas e irreducibles, de todo objeto posible del mundo y del conocimiento, se vuelve ontológicamente inconsistente. Pero no se vuelve inconsistente por razones idealistas de tipo postkantiano o protohegeliano. No son consideraciones metateóricas sobre las relaciones onto-epistemológicas entre el sujeto cognitivo, sus representaciones y la realidad, las que ponen en tela de juicio la cesura cartesiana. Es la trivialidad de los hechos virtuales. En el mundo virtual no cabe la distinción entre objetos reales e imaginarios o contruidos, pues todos son objetos reales contruidos.

De ahí que la atrevida propuesta de W. Fr. Hegel de abandonar la creencia tan genuinamente cartesiana y tan natural (Hegel la denomina de hecho “representación natural” en la Introducción a la *Fenomenología*), que induce a distinguir entre el mundo y su representación y a creer que fuera posible o al menos deseable medir la discrepancia entre

ambos, merece, a la luz de los hechos cognitivos reales en el mundo virtual, más ternura que admiración. Los objetos accesibles a la experiencia virtual son objetos creados por complejas teorías, relacionadas entre sí mediante complejas sinergias, y por tecnologías derivadas de ellas. Son por tanto el resultado de largas y complejas cadenas de representaciones. Son además accesibles a la experiencia en tanto en cuanto son presentados, con todo el realismo epistémico imaginable, como reproducciones de objetos reales o imaginarios, y son arropados, en su experiencia efectiva, de otros objetos e instancias cognitivas, todos ellos configurables *ad hoc* por el sujeto de la experiencia y por el propio entorno virtual en el que aparecen.

IV. Coda y final: Conocer y sobrevivir en la naturaleza virtual

Sin duda la creatividad intelectual humana y su mediación lingüística ya no volverán a seguir las mismas pautas ni los mismos ritmos que siguieron antes de la RV. Será más impersonal, es decir, más universal, y cada vez más independiente de la acción humana individual o colectiva, más externalizada y automatizada. Pues hace tiempo que las teorías se han independizado de los humanos. Las teorías que operan en la naturaleza virtual comenzaron hace tiempo a generar máquinas que toman decisiones y generan teorías que a su vez generan máquinas que toman decisiones. Es comprensible que un mundo de ideas y teorías autónomas, independientes de los humanos, inquiete. Pero toda innovación radical ha sido inquietante.

He sostenido que la ontología de la RV es una ontología sin sujeto. Esta tesis sugiere también que el sujeto de tipo cartesiano, que piensa por cuenta propia y sabe que piensa es obsoleto en el mundo de la RV. Esta obsolescencia obligará a los sujetos humanos bien a buscar nuevas tareas, bien a mutar sus actitudes y procedimientos. Pues es poco probable que el sujeto humano deje de ser sujeto cartesiano, es decir, que deje de pensar por cuenta propia sólo porque las máquinas también piensen o lo hagan mejor que él. Sin duda dejará de pensar en algunas cosas y pensará en otras de otra manera.

Después de todo, nunca como ahora hemos tenido los humanos mejores condiciones para la creación intelectual, espiritual, para su expansión y su difusión. La propia RV es ya, antes de ser un instrumento eficaz para ello, un fruto de la feraz creatividad del espíritu humano. ¿Por qué habría de acabar con la creatividad y con el espíritu humano la RV?

Tal vez la situación futura sea ésta: un sujeto humano enfrentado a los mundos virtuales autónomos como hasta ahora había estado enfrentado al mundo. Y tal vez estemos en esta fase: aprendiendo a experimentar la naturaleza virtual, o sea, el mundo en la naturaleza virtual creada por nosotros, como nuestros ancestros tuvieron que aprender a experimentar la naturaleza supuestamente creada por Dios.

Bibliografía

- Blumenberg, H., (1981), *Die Lesbarkeit der Welt*, Frankfurt 1981
- Capurro, R. (2001), "Beiträge einer digitalen Ontologie", en <<http://www.capurro.de/digont.htm>>
- Castells, M. (1996-97-98), *La Era de la Información*, Vol. 1: *La Sociedad Red (The Rise of Network Society)*; Vol. 2: *El Poder de la Identidad (The Power of identity)*; *Fin de Milenio (End of Millenium)*, Alianza, Madrid 1996-97-98
- Chaffin R. (1992), "The concept of a semantic Relation", en Adrienne Lehrer et al. (Eds.): *Frames, Fields and contrasts. New essays in semantic and lexical organisation*, Erlbaum, Hillsdale, N.J. 1992, 253-288
- Derrida, J. (1972). "Signature, Evenement, Contexte", en *Marges de la philosophie*, ed. Galilée, Paris 1972
- García, C. y Arroyo D. (2002), "Biblioteca Digital y Web Semántica", en <www.sindominio.net/biblioweb/telematica/bibdigwebsem.html> ,(c) 2002
- Goody, J. (1986), *The Logic of Writing and the Organization of Society*, Cambridge 1977
- Kerckhove, D. de (1997), *Connected Intelligence*, Somerville Press 1995
- Mattelart, A. (1999), *Kommunikation ohne Grenzen? Geschichte der Ideen und Strategien globaler Vernetzung*, Rodenbach 1999
- Negrotti, M. (1999), *Theory of the Artificial. Virtual Replications and the Revenge of Reality*, Intellect Books, Exeter 1999
- Pachó, J. (2006), "Von virtueller Erfahrung zum virtuellen Weltbild?, Kognitive Aspekte virtueller Realität", en N. Ursúa & Metzner-Szigeth 2006, 123-144
- Page, L. & Brin, S. (1998), *The Anatomy of a Large-Scale Hypertextual Web Search Engine*, en: <<http://www7.scu.edu.au/programme/fullpapers/1921/com1921.htm>>
- Quillian, M. R. (1988), "Semantic memory", en Marvin Minsky (Ed.): *Semantic information processing*, MIT Press, Cambridge, Mass. 1988
- Sowa, J. F. (1991), *Principles of semantic networks. Explorations in the representation of knowledge*, Morgan Kaufmann, San Mateo, Cal. 1991
- Wikipedia-de (2006a), "Suchmaschine" y links *Metasuchmaschine*, *MetaGer* y *Meta-re-search* en <<http://de.wikipedia.org/wiki/Suchmaschine>>
- Wikipedia-de (2006b), "Semantisches Netz" en <http://de.wikipedia.org/wiki/Semantisches_Netz>